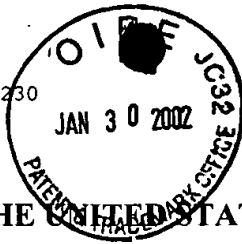


Docket No. 3008-42  
Client No. PHNF-01230



GP 2861  
#2  
04-9-02

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of :  
Kitamura, et al. :  
: Group Art Unit: 2861  
Application No.: 10/000,033 :  
: Examiner: Unassigned  
Filed: December 4, 2001 :  
: For: PICTURE BOOK PRODUCTION SYSTEM, SERVER FOR PRODUCING  
PICTURE BOOK, AND RECORDING MEDIUM

RECEIVED  
FEB - 6 2002  
TECHNOLOGY CENTER 2800

Honorable Assistant  
Commissioner  
for Patents  
Washington, DC 20231

I hereby certify that this paper or fee is being deposited with the U.S. Postal Service as First Class Mail addressed to Assistant Commissioner for Patents, Washington, D.C. 20231  
on Jan 7, 2002  
Lisa E. DeFuria  
Signature

Sir:

Transmitted herewith is a Certified Copy of Japanese Priority Patent No. 2000-368227 in the above-identified application.

- [X] No additional fee is required.
- [ ] Also attached:

RECEIVED

The fee has been calculated as shown below:

APR 01 2002

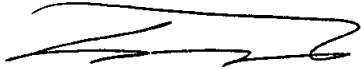
|  | NO. OF CLAIMS | HIGHEST PREVIOUSLY PAID FOR | EXTRA CLAIMS | RATE     | Technology Center 2100 |
|--|---------------|-----------------------------|--------------|----------|------------------------|
| Total Claims                                 |               |                             | 0            | x \$18 = | \$0                    |
| Independent Claims                           |               |                             | 0            | x \$80 = | \$0                    |
| Petition for Extension of Time for---- month |               |                             |              |          | \$0                    |
| <b>TOTAL FEE DUE</b>                         |               |                             |              |          | <b>\$0</b>             |

A check in the amount of \$ \_\_\_\_\_ is attached

Commissioner is hereby authorized to charge any additional fees associated with this communication or credit any overpayment, to Deposit Account No. 12-0429, including any filing fees under 37 CFR 1.16 for presentation of extra claims and any patent application processing fees under 37 CFR 1.17.

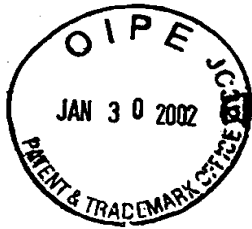
Respectfully submitted,

LALOS & KEEGAN



Alfred A. Stadnicki  
Registration No. 30,226

1146 Nineteenth Street, N.W.  
Fifth Floor  
Washington, D.C. 20036  
Telephone: (202) 887-5555  
Facsimile: (202) 296-1682  
Date: January 7, 2002



本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日  
Date of Application:

2000年12月 4日

出 願 番 号  
Application Number:

特願2000-368227

出 願 人  
Applicant(s):

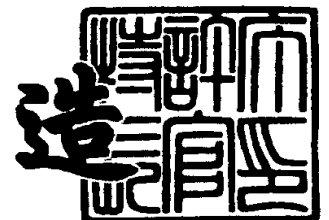
株式会社ハドソン

RECEIVED  
APR 01 2002  
Technology Center 2100

2001年12月14日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3108097

【書類名】 特許願

【整理番号】 PHN00378

【提出日】 平成12年12月 4日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F 13/00

【発明者】

    【住所又は居所】 北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 株式  
                          会社ハドソン内

    【氏名】 北村 吉正

【特許出願人】

    【識別番号】 591095856

    【氏名又は名称】 株式会社ハドソン

【代理人】

    【識別番号】 100071526

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 平田 忠雄

【手数料の表示】

    【予納台帳番号】 038070

    【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

    【物件名】 明細書 1

    【物件名】 図面 1

    【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 絵本作成システム、絵本作成用サーバおよび記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、

選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システム。

【請求項 2】

前記複数の画像は、動画を含むことを特徴とする請求項 1 記載の絵本作成システム。

【請求項 3】

前記記憶手段は、前記複数の文章データおよび前記複数の画像データを季節に応じて記憶し、

前記作成手段は、計時手段によって現在の季節を認識し、前記現在の季節に対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出して前記絵本を作成することを特徴とする請求項 1 記載の絵本作成システム。

【請求項 4】

絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のキーワードから複数のキーワードを選択する選択手段と、

選択された前記複数のキーワードの並べ替え処理を行い、選択された前記複数のキーワードを検索キーとして対応する複数の前記文章データおよび複数の前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記複数の文章データ

と前記複数の画像データとの合成処理を行って複数の絵本構成部を作成し、前記複数の絵本構成部を前記並べ替え処理後の前記複数のキーワードの並び順に従って結合して前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システム。

【請求項5】

前記並べ替え処理は、前記複数のキーワードをランダムに並べ替えることを特徴とする請求項4記載の絵本作成システム。

【請求項6】

前記作成手段は、結合する前記絵本構成部間にその絵本構成部間で文章の流れが自然の流れとなるように接続文を挿入して前記複数の絵本構成部を結合することを特徴とする請求項4記載の絵本作成システム。

【請求項7】

前記複数の画像は、動画を含むことを特徴とする請求項4記載の絵本作成システム。

【請求項8】

前記記憶手段は、前記複数の文章データおよび前記複数の画像データを季節に応じて記憶し、

前記作成手段は、計時手段によって現在の季節を認識し、前記現在の季節に対応する前記複数の文章データおよび前記複数の画像データを前記記憶手段から読み出して前記絵本を作成することを特徴とする請求項4記載の絵本作成システム。

【請求項9】

絵本の主人公となる複数のメインキャラクターと前記メインキャラクターの行動を示す複数のキーワードとに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のメインキャラクターおよび前記複数のキーワードから1つのメインキャラクターと複数のキーワードを選択する選択手段と、

選択された前記複数のキーワードの並べ替え処理を行い、選択された前記1つ

のメインキャラクターおよび前記複数のキーワードを検索キーとして対応する複数の前記文章データおよび複数の前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記複数の文章データと前記複数の画像データとの合成処理を行って複数の絵本構成部を作成し、前記複数の絵本構成部を前記並べ替え処理後の前記複数のキーワードの並び順に従って結合して前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システム。

【請求項 1 0】

絵本の主人公となるメインキャラクターの行動を示す複数のキーワードに対応して前記メインキャラクターが行動する複数の場所、および前記場所に登場する複数のサブキャラクターを記憶するとともに、前記キーワード、前記場所および前記サブキャラクターに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、

選択された前記キーワードに基づいて前記場所および前記サブキャラクターを任意に決定し、選択された前記キーワード、および決定した前記場所および前記サブキャラクターを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システム。

【請求項 1 1】

絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、

選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段と、

前記絵本を表示する表示手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システム。

【請求項 1 2】

ネットワークを介して接続された端末からの情報に基づいて絵本を作成する絵本作成用サーバにおいて、

前記絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、

前記複数のキーワードのうち前記端末によって選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成用サーバ。

【請求項 1 3】

前記作成手段は、前記端末からの要求に応じて前記絵本を前記端末に対して閲覧可能とすることを特徴とする請求項 1 2 記載の絵本作成用サーバ。

【請求項 1 4】

前記端末は、携帯電話、PHS、PDA、ポケットボード、あるいはパーソナルコンピュータであることを特徴とする請求項 1 2 記載の絵本作成用サーバ。

【請求項 1 5】

絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応する複数の文章データと、前記複数の文章データに対応する複数の画像データと、

前記複数のキーワードのうち選択された前記キーワードを検索キーとして前記複数の文章データおよび前記複数の画像データから対応する前記文章データおよび前記画像データを読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成するコンピュータの動作プログラムとが記録されたことを特徴とする記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、絵本を作成するための絵本作成システム、絵本作成用サーバおよび記録媒体に関し、特に、作成者の手間を減らし、少ないデータ蓄積量で文章と画



像との整合性のある絵本を作成することができる絵本作成システム、絵本作成用サーバおよび記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、絵本を作成する場合は、ストーリーが変わる度に文章データとその文章に応じた画像データを作成し、文章データに画像データを貼り付ける作業を行っていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来の絵本の作成方法によると、ストーリーが変わる度に文章データと画像データを作成していたため、作成者の手間がかかる。一方、予め文章データと画像データを用意していたのでは、データ蓄積量が膨大になる。また、画像データ量を抑えると、文章内容に合わない画像を使用する場合もあり、整合性に欠けることになる。

【0004】

従って、本発明の目的は、作成者の手間を減らし、少ないデータ蓄積量で文章と画像との整合性のある絵本を作成することができる絵本作成システム、絵本作成用サーバおよび記録媒体を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システムを提供する。

上記構成によれば、記憶手段に予め記憶されている複数の文章データと複数の

画像データとを組み合わせて絵本を作成するので、作成者の手間が減り、データ蓄積量を抑えることができる。文章データに対応させて画像データを記憶手段に記憶させることにより、文章と画像との整合性のある絵本を作成することができる。

## 【0006】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のキーワードから複数のキーワードを選択する選択手段と、選択された前記複数のキーワードの並べ替え処理を行い、選択された前記複数のキーワードを検索キーとして対応する複数の前記文章データおよび複数の前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記複数の文章データと前記複数の画像データとの合成処理を行って複数の絵本構成部を作成し、前記複数の絵本構成部を前記並べ替え処理後の前記複数のキーワードの並び順に従って結合して前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システムを提供する。

上記構成によれば、選択された複数のキーワードに対応して複数の絵本構成部からなる絵本が作成される。

## 【0007】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公となる複数のメインキャラクターと前記メインキャラクターの行動を示す複数のキーワードとに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のメインキャラクターおよび前記複数のキーワードから1つのメインキャラクターと複数のキーワードを選択する選択手段と、選択された前記複数のキーワードの並べ替え処理を行い、前記1つのメインキャラクターおよび前記複数のキーワードを検索キーとして対応する複数の前記文章データおよび複数の前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記複数の文章データと前記複数の画像データとの合成処理を行って複数の絵本構成部を作成し、前記複数の絵本構成部を前記並べ替え処理後の前記複数のキーワードの並び順に従って結合して前記絵本を作成す

る作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システムを提供する。

上記構成によれば、メインキャラクターに応じた絵本が作成される。

【 0 0 0 8 】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公となるメインキャラクターの行動を示す複数のキーワードに対応して前記メインキャラクターが行動する複数の場所、および前記場所に登場する複数のサブキャラクターを記憶するとともに、前記キーワード、前記場所および前記サブキャラクターに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、選択された前記キーワードに基づいて前記場所および前記サブキャラクターを任意に決定し、選択された前記キーワード、および決定した前記場所および前記サブキャラクターを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システムを提供する。

上記構成によれば、メインキャラクターとサブキャラクターが登場する絵本が作成される。

【 0 0 0 9 】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のキーワードからキーワードを選択する選択手段と、選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段と、前記絵本を表示する表示手段とを備えたことを特徴とする絵本作成システムを提供する。

上記構成によれば、選択手段によりキーワードを選択すると、作成手段により絵本が作成され、その絵本は表示手段に表示される。

【 0 0 1 0 】

本発明は、上記目的を達成するため、ネットワークを介して接続された端末からの情報に基づいて絵本を作成する絵本作成用サーバにおいて、前記絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応して前記行動に基づく複数の文章データを記憶するとともに、前記複数の文章データに対応して複数の画像データを記憶する記憶手段と、前記複数のキーワードのうち前記端末によって選択された前記キーワードを検索キーとして対応する前記文章データおよび前記画像データを前記記憶手段から読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成する作成手段とを備えたことを特徴とする絵本作成用サーバを提供する。

上記構成によれば、端末側でキーワードを選択するだけで、サーバ側で絵本が作成される。

#### 【 0 0 1 1 】

本発明は、上記目的を達成するため、絵本の主人公の行動を示す複数のキーワードに対応する複数の文章データと、前記複数の文章データに対応する複数の画像データと、前記複数のキーワードのうち選択された前記キーワードを検索キーとして前記複数の文章データおよび前記複数の画像データから対応する前記文章データおよび前記画像データを読み出し、その読み出した前記文章データと前記画像データとの合成処理を行って前記絵本を作成するコンピュータの動作プログラムとが記録されたことを特徴とする記録媒体を提供する。

#### 【 0 0 1 2 】

##### 【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明の実施の形態に係る絵本作成システムを示す。この絵本作成システムは、サーバ 1 0 に、インターネット等のネットワーク 2 0、および無線基地局 3 0 を介して携帯電話 4 0 を接続したものである。

#### 【 0 0 1 3 】

サーバ 1 0 は、ネットワーク 2 0 および無線基地局 3 0 を介して携帯電話 4 0 との間で通信を行う CPU 1 1 と、CPU 1 1 の動作プログラムを記憶するプログラム記憶領域と絵本を作成するのに必要なデータを記憶するデータ記憶領域とを有するメモリ 1 2 を備える。

## 【0014】

メモリ12のプログラム記憶領域には、画面の閲覧表示を可能とするブラウザ等の閲覧ソフトウェア、絵本を作成する絵本作成ソフトウェア、電子メール等で通知を行う通信ソフトウェア等のCPU11の動作プログラムが記憶されている。メモリ12のデータ記憶領域には、絵本の主人公となるメインキャラクターが行動する複数の場所を含む地図データと、複数の文章データと、複数の文章データに対応する、地図データとキャラクターから形成された複数の画像データと、文章データを検索するための文章データ検索キーと、文章データと文章データとを接続する複数の基本接続文とが記憶されている。文章データ検索キーとしては、例えば、キャット、パンダ等の性格の異なる複数のメインキャラクター、メインキャラクターの行動を示す「おさんぽ」、「おてっだい」等の複数のキーワード、おたま Jewel, おじ Jewel 等の性格が異なる複数のサブキャラクター、メインキャラクターおよびサブキャラクターが登場する池、公園等の複数の場所、およびメインキャラクターとサブキャラクターの出会いの回数を示す出会いフラグ等がある。

## 【0015】

図2は、メモリ12のデータ記録領域に記憶されるデータを示し、図3は、それを説明するための図である。メモリ12のデータ記憶領域には、図2に示すように、1つのキーワードに対応して1つ又は2つ以上の場所が記憶され、1つの場所に対応して複数のサブキャラクター又はサブキャラクター無しが記憶されている。場所は、地名の属性に応じたサブキャラクターが、図3に示すように、予め分類されており、これらのサブキャラクターが、図2に示すように、1つの場所に対して複数のサブキャラクターを付属させている。また、サブキャラクターには、メインキャラクターとサブキャラクターの出会いの回数を示す出会いフラグが付加されている。そしてメインキャラクター、キーワード、場所、サブキャラクターおよび出会いフラグの文章データ検索キーから文章データが選択されるように複数の文章データがメモリ12のデータ記憶領域に記憶されている。なお、この文章データは、メインキャラクターおよびサブキャラクターの性格が反映されるように作成されている。

## 【0016】

サーバ10のCPU11は、ユーザによって選択された3つのキーワードに対してそれぞれ1つの場所を任意に選択し、1つの場所に対して1つのサブキャラクターを任意に選択し、ユーザによって選択されたメインキャラクターおよび3つのキーワードと、CPU11が任意に選択した場所およびサブキャラクターを文章データ検索キーとして3つの文章データをメモリ12から検索し、各文章データに対応する画像データをメモリ12から読み出して各文章データに画像データを合成して3つの絵本構成部としてのシナリオを作成し、各シナリオを結合して絵本を作成するものである。また、サーバ10のCPU11は、文章データ検索キーに応じて文章データの修正や文章データ間に接続文を挿入して状況に応じたストーリーとなるようにしている。

## 【0017】

ここで、文章データの修正について説明する。サーバ10のCPU11は、メモリ12から読み出した文章データを出会いフラグ等の文章データ検索キーによって修正する。例えば、場所とサブキャラクターを任意に選択した場合、場所が異なっても同じサブキャラクターとなる場合があり、この状況に合わせるために文章データを修正する。この場合の一例として、1回目にサブキャラクターに会ったときは、挨拶文として「こんにちは」を用い、2回目は「また会いましたね」のように挨拶文を変える。なお、文章データの修正が必要ないように状況に応じて多くの文章データをメモリ12内に用意しておいてもよい。

## 【0018】

次に、文章データ間への接続文の挿入について説明する。サーバ10のCPU11は、各シナリオを結合させる際に、文章データ間で文章の流れが自然の流れになるように文章データ間に接続文を挿入する。この接続文は、結合するシナリオに応じて前の文章データの最後に挿入する場合もあり、後の文章データの最初に挿入する場合もあり、いずれにも挿入しない場合もある。また、接続文は、複数の基本接続文から選択して文章データ検索キーを用いて修正する。基本接続文には、場所が変わった場合と変わらない場合の2種類がある。場所が変わった場合の接続文を、メインキャラクターとして「てくてく君」、1番目のキーワード

として「おかいもの」、その場所として「びっころタウン」、2番目のキーワードとして「みずあそび」、その場所として「ちゃぶちゃぶ池」が選択された場合を例に挙げて説明する。例えば、「さて、・・・を済ませた・・・、ちょっと・・・をしたくなって・・・に向いました。」というように「・・・」の個所が空白の基本接続文を選択したとする。次に、その基本接続文からメインキャラクター、キーワード、場所等の文章データ検索キーを用いて基本接続文の「・・・」の空白個所に言葉を挿入して例えば、「さて、おかいものを済ませたてくてく君、ちょっと水遊びをしたくなってちゃぶちゃぶ池に向いました。」というような接続文を作成する。次に、場所が変わらない場合の接続文を、メインキャラクターとして「てくてく君」、1番目のキーワードとして「おさんぽ」、その場所として「ちゃぶちゃぶ池」、2番目のキーワードとして「みずあそび」、その場所として1番目と同じ「ちゃぶちゃぶ池」が選択された場合を例に挙げて説明する。例えば、「・・・で・・・の後は、・・・です。」というように「・・・」の個所が空白の基本接続文を選択したとする。次に、その基本接続文からメインキャラクター、キーワード、場所等の文章データ検索キーを用いて基本接続文の「・・・」の空白個所に言葉を挿入して例えば、「ちゃぶちゃぶ池でおさんぽの後は、みずあそびです。」というような接続文を作成する。なお、基本接続文の修正が必要ないように状況に応じて多くの接続文をメモリ12内に用意しておいてもよい。

## 【0019】

携帯電話40は、CPU41と、CPU41の動作プログラムやデータを記憶するメモリ42と、無線基地局30のアンテナ30aとの間でアンテナ43aを介してデータを無線で送受信する無線回路部43と、液晶ディスプレイ等の表示部44と、テンキーや各種ボタンからなる入力部45と、音声信号を変換してスピーカ46から音声を出力するとともに、マイク47から入力されるユーザの音声を音声信号に変換する音声処理部48と、電池を有し、CPU41の制御の下に携帯電話40各部に電源を供給する電源部49とを備える。

## 【0020】

次に、本システムの動作を図面を参照して説明する。本システムの動作は、絵

本作成モードと絵本閲覧モードとからなる。

【0021】

図4は、全体のフローを示し、図5は、絵本作成モードを示す。まず、ユーザは、携帯電話40を操作して絵本作成モードを選択する。すなわち、ユーザは、携帯電話40の入力部45を操作して無線基地局30およびネットワーク20を介してサーバ10に接続する。このとき、サーバ10のCPU11は、ユーザからのID、パスワード等の入力に基づいて個人の認証を行う。サーバ10のCPU11は、メモリ12に格納されている閲覧ソフトウェアに基づいて携帯電話40の表示部44に、図5に示すような「ゲームメニュー画面」を表示する(S100)。ユーザが入力部45を操作して「ゲームメニュー画面」上の「ゲームスタート」の項目を選択すると、表示部44に「キャラクター選択画面」が表示される。ユーザは、「キャラクター選択画面」上に表示された複数のキャラクターから絵本の主人公となるメインキャラクターを選択する(S110)。ここでは、メインキャラクターとして、例えば、キヤットを選択したとする。

【0022】

ユーザが「キャラクター選択画面」上で「OK」の項目を選択すると、表示部44に「キャラクター確認画面」が表示される(S111)。

【0023】

ユーザが「キャラクター確認画面」上で「うん！」の項目を選択すると、携帯電話40のCPU41は、メインキャラクターの選択情報をサーバ10に送る。サーバ10のCPU11は、携帯電話40の表示部44に「キーワード選択画面」を表示する。ユーザは、選択したメインキャラクターに何をして欲しいかの行動を示す3つのキーワードを「キーワード選択画面」上で選択する(S120)。ここでは、例えば、「おさんぽ」、「おかいもの」、「おともだち」を選択したとする。ユーザは、3つのキーワードを選択した後、「キーワード選択画面」上で「OK♪」の項目を選択すると、携帯電話40のCPU41は、キーワードの選択情報をサーバ10に送る。サーバ10のCPU11は、携帯電話40の表示部44に「絵本作成開始画面」を表示する。

【0024】



サーバ10のCPU11は、携帯電話40からのメインキャラクターとキーワードの選択情報に基づいて絵本を作成する。まず、サーバ10のCPU11は、ユーザによって選択された3つのキーワードの配列変換処理を行う(S130)。例えば、選択された3つのキーワードをランダムに並べ替える処理を行う。ここでは、選択されたキーワードの「おさんぽ」、「おかいもの」、「おともだち」を「おかいもの」、「おともだち」、「おさんぽ」の順に並び替えたとする。

## 【0025】

次に、サーバ10のCPU11は、絵本の作成を開始する(S140)。すなわち、配列変換処理によって並べ替えた最初のキーワードからシナリオ1を作成し(S141)、2番目のキーワードからシナリオ2を作成し(S142)、3番目のキーワードからシナリオ3を作成する(S143)。各シナリオ1, 2, 3の作成においては、そのキーワードに属する複数の場所からランダムに1つの場所を選択する。次に、その場所に属する複数のサブキャラクターから1つのサブキャラクターあるいはサブキャラクター無しを選択する。ここでは、並べ替え後の1番目のキーワード「おかいもの」については、「びっころタウン」の場所を選択し、サブキャラクター無しを選択する。2番目のキーワード「おともだち」については、「ピューロタウン」の場所を選択し、サブキャラクター「ポチ」を選択する。3番目のキーワード「おさんぽ」については、「たむたむ草原」の場所を選択し、サブキャラクター「ベアちゃん」を選択する。メインキャラクター、キーワード、場所、サブキャラクターおよび出会いフラグから一義的に定まる文章データとこの文章データに対応する画像データをメモリ12から読み出す。文章データに画像データを合成し、閲覧ソフトウェア上で動作するプログラム言語、例えば、HTML (Hyper Text Markup language) に変換し、シナリオ1, 2, 3間のリンク先を決定する。

## 【0026】

次に、サーバ10のCPU11は、各シナリオ1, 2, 3を結合する。各シナリオ1, 2, 3を結合する際、シナリオ1からシナリオ2、シナリオ2からシナリオ3へとストーリーが流れるようにするためにシナリオ1とシナリオ2、シナリオ2とシナリオ3の間に接続文を挿入する。次に、CPU11は、携帯電話4

0の表示画面サイズに対応したページ単位に分割し、最初のページの前にプロローグのシナリオを配置し、最後のページの後にエピローグのシナリオを配置し（S150）、絵本が完成する（S160）。プロローグのシナリオは、シナリオ1に関連する文章データおよび画像データをメモリ12から読み出して両者を合成して作成し、エピローグのシナリオは、シナリオ3に関連する文章データおよび画像データをメモリ12から読み出して両者を合成して作成する。サーバ10のCPU11は、通信ソフトウェアに基づいて絵本が完成したことと、所定のURL（アドレス）から絵本を閲覧することができることをメールでユーザに通知する（S170）。

## 【0027】

図6は、絵本閲覧モードを示す。まず、ユーザは、携帯電話40を操作して絵本閲覧モードを選択する。すなわち、ユーザは、携帯電話40の入力部45を操作して無線基地局30およびネットワーク20を介してサーバ10に接続する。このとき、サーバ10のCPU11は、ユーザからのID、パスワード等の入力に基づいて個人の認証を行う。サーバ10のCPU11は、メモリ12に格納されている閲覧ソフトウェアに基づいて携帯電話40の表示部44に「ゲームメニュー画面」を表示する。ユーザが「ゲームメニュー画面」上で「絵本をみる」の項目を選択すると、表示部44に絵本の初期画面が表示され（S200）、「つぎへ」の項目を選択する度に、表示部44にページ1～ページ10が順次表示される（S201～210）。このようにしてユーザは、絵本を見ることができる。同図において、50aはプロローグのシナリオを示し、50b, 50c, 50dはそれぞれシナリオ1, 2, 3を示し、50eはエピローグのシナリオを示す。また、51は文章データ、52は接続文、53は画像をそれぞれ示す。なお、ステップS209において、ページ9に対して「最初のページへ」の項目を選択すると、ページ1からページ9までを再度見ることができる（S201～S209）。

## 【0028】

図7(a), (b)は、シナリオの作成例を示す。本実施の形態によれば、選択された3つのキーワードの配列変換処理を行い、各キーワードに対してサーバ

10側で他の文章データ検索キーをランダムに選択しているので、同じ3つのキーワードを選択しても、同図(a), (b)に示すように、異なるシナリオからなる絵本を作成することができる。

また、異なる場所に同じサブキャラクターが登場しても、文章データ検索キーとなる出会いフラッグが変化するので、異なるシナリオが作成される。

また、サーバ10のメモリ12に予め記憶されている複数の文章データと複数の画像データとを組み合わせることで絵本を作成するので、作成者の手間が減り、データ蓄積量を抑えることができる。

また、サーバ10のメモリ12に文章データに対応させて画像データを記憶させているので、文章と画像との整合性のある絵本を作成することができる。

【0029】

なお、ユーザが2回目以降にサーバにアクセスして同じキーワードを選択しても、同じシナリオとならないようにサーバ側でユーザ毎の履歴情報を保持しておき、他の文章データを選択するようにしてもよい。これにより、同一のユーザに対して同一の絵本が作成されるのを回避することができる。

また、上記実施の形態では、端末として携帯電話について説明したが、PHS (Personal Handy phone System)、PDA (Personal Digital Assistant)、ポケットボード、あるいはパーソナルコンピュータであってもよい。

また、上記実施の形態では、画像として静止画を用いたが、静止画と動画、あるいは動画のみから絵本を作成してもよい。

また、上記実施の形態では、地図データとしては固定のものを用いたが、複数の地図データをサーバのメモリ内に用意しておき、文章データ検索キーに応じて地図データを検索して絵本の画像に組み込んでもよい。

また、サーバのメモリ内に複数の文章データと複数の画像データを季節および時刻に応じて記憶し、サーバに設けられた、計時手段によって現在の季節および時刻を認識し、この認識した現在の季節および時刻に対応する複数の文章データおよび複数の画像データをメモリから読み出して絵本を作成してもよい。例えば、絵本を作成する日が、7月7日の午後5時の場合は、浴衣を着たキャラクターが七夕が飾ってある場所で遊ぶというような画像および文章データからなる絵本

が作成される。

また、上記実施の形態では、ネットワークを介して端末を接続した場合について説明したが、ネットワークを介さずに通信インタフェースを介して接続してもよく、またはサーバの機能と端末の機能を有する単一の絵本作成装置の形態でもよく、家庭用ゲーム機器とテレビジョンとを接続した形態でもよい。

また、文章データの代わりに音声データ、あるいは文章データと音声データをメモリに格納しておき、上記実施の形態と同様にキーワードに基づいて音声データと画像データからなる絵本、あるいは文章データおよび音声データと画像データからなる絵本を作成し、ディスプレイに文章および画像あるいは画像のみを表示し、スピーカから音声を出力してもよい。

【 0 0 3 0 】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、記憶手段に予め記憶されている複数の文章データと複数の画像データとを組み合わせることで絵本を作成するので、作成者の手間が減り、データ蓄積量を抑えることができる。また、文章データに対応させて画像データを記憶手段に記憶させることにより、文章と画像との整合性のある絵本を作成することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施の形態に係る絵本作成システムのブロック図である。

【図 2】

本発明の実施の形態に係るサーバのメモリの記憶内容を説明するための図である。

【図 3】

本発明の実施の形態に係るサーバのメモリの記憶内容を説明するための図である。

【図 4】

本発明の実施の形態に係る絵本作成システムの全体のフローを示すフローチャートである。

【図5】

本発明の実施の形態に係る絵本作成システムの絵本作成モードにおけるフローを示すフローチャートである。

【図6】

本発明の実施の形態に係る絵本作成システムの絵本閲覧モードにおけるフローを示すフローチャートである。

【図7】

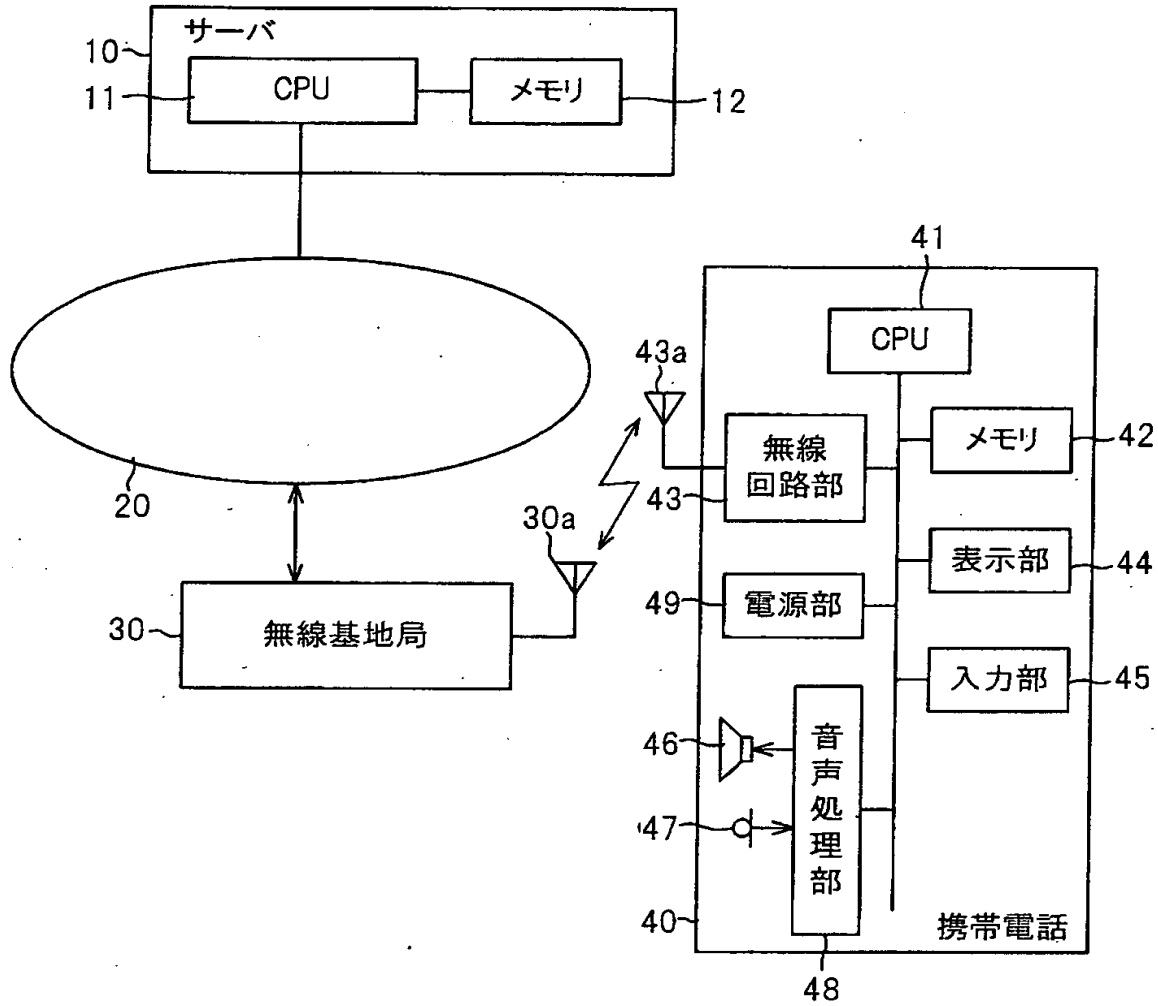
(a), (b) は本発明の実施の形態に係る絵本作成システムによるシナリオの作成例を示す図である。

【符号の説明】

- 10 サーバ
- 11 CPU
- 12 メモリ
- 20 ネットワーク
- 30 無線基地局
- 30a アンテナ
- 40 携帯電話
- 41 CPU
- 42 メモリ
- 43 無線回路部
- 43a アンテナ
- 44 表示部
- 45 入力部
- 46 スピーカ
- 47 マイク
- 48 音声処理部
- 49 電源部

【書類名】 図面

【図1】



【図2】

<場所リスト>

| キーワード          | 関連場所    | サブキャラクター |         |         |           |
|----------------|---------|----------|---------|---------|-----------|
| おさんぽ           | まりんば池   | 無し       | おたまジェル  | おじジェル   | ひげジェル     |
|                | しんぼる公園  | 無し       | ぶるジェル   | おぼジェル   | おぼたりあんジェル |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
| おてつだい          | えんじえる城  | 無し       | えんジェル   | —       | —         |
|                | びっころタウン | 無し       | みみジェル   | うおんぱジェル | こあジェル     |
|                | びおら図書館  | 無し       | けんたうジェル | —       | —         |
| おかいもの<br>じてんしゃ | びっころタウン | 無し       | みみジェル   | うおんぱジェル | こあジェル     |
|                | まりんば池   | 無し       | おたまジェル  | おじジェル   | ひげジェル     |
| ピクニック          | ふるーと川   | 無し       | はむジェル   | うるふジェル  | つちぶたジェル   |
|                | しんぼる公園  | 無し       | ぶるジェル   | おぼジェル   | おぼたりあんジェル |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
|                | あかぶる湖   | 無し       | つちのこジェル | によるジェル  | あなこんジェル   |
|                | どらむ山    | 無し       | もちジェル   | あんジェル   | おすとあんジェル  |
|                | ふるーと川   | 無し       | はむジェル   | うるふジェル  | つちぶたジェル   |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
| ドライブ           | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
|                | あかぶる湖   | 無し       | つちのこジェル | によるジェル  | あなこんジェル   |
|                | ふるーと川   | 無し       | はむジェル   | うるふジェル  | つちぶたジェル   |
|                | はーぶビーチ  | 無し       | くるかんジェル | —       | —         |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
| べんきょう          | びあのパーク  | 無し       | ぼんだジェル  | こぎやるジェル | まどもあジェル   |
|                | びおら図書館  | 無し       | けんたうジェル | —       | —         |
| ハイキング          | どらむ山    | 無し       | もちジェル   | あんジェル   | おすとあんジェル  |
|                | ふるーと川   | 無し       | はむジェル   | うるふジェル  | つちぶたジェル   |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
| たんけん           | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | どらむ山    | 無し       | もちジェル   | あんジェル   | おすとあんジェル  |
| みずあそび          | あかぶる湖   | 無し       | つちのこジェル | によるジェル  | あなこんジェル   |
|                | ふるーと川   | 無し       | はむジェル   | うるふジェル  | つちぶたジェル   |
| かいすいよく         | あかぶる湖   | 無し       | つちのこジェル | によるジェル  | あなこんジェル   |
|                | はーぶビーチ  | 無し       | くるかんジェル | —       | —         |
| おひるね           | まりんば池   | 無し       | おたまジェル  | おじジェル   | ひげジェル     |
|                | おるがん森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
|                | たむたむ草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |

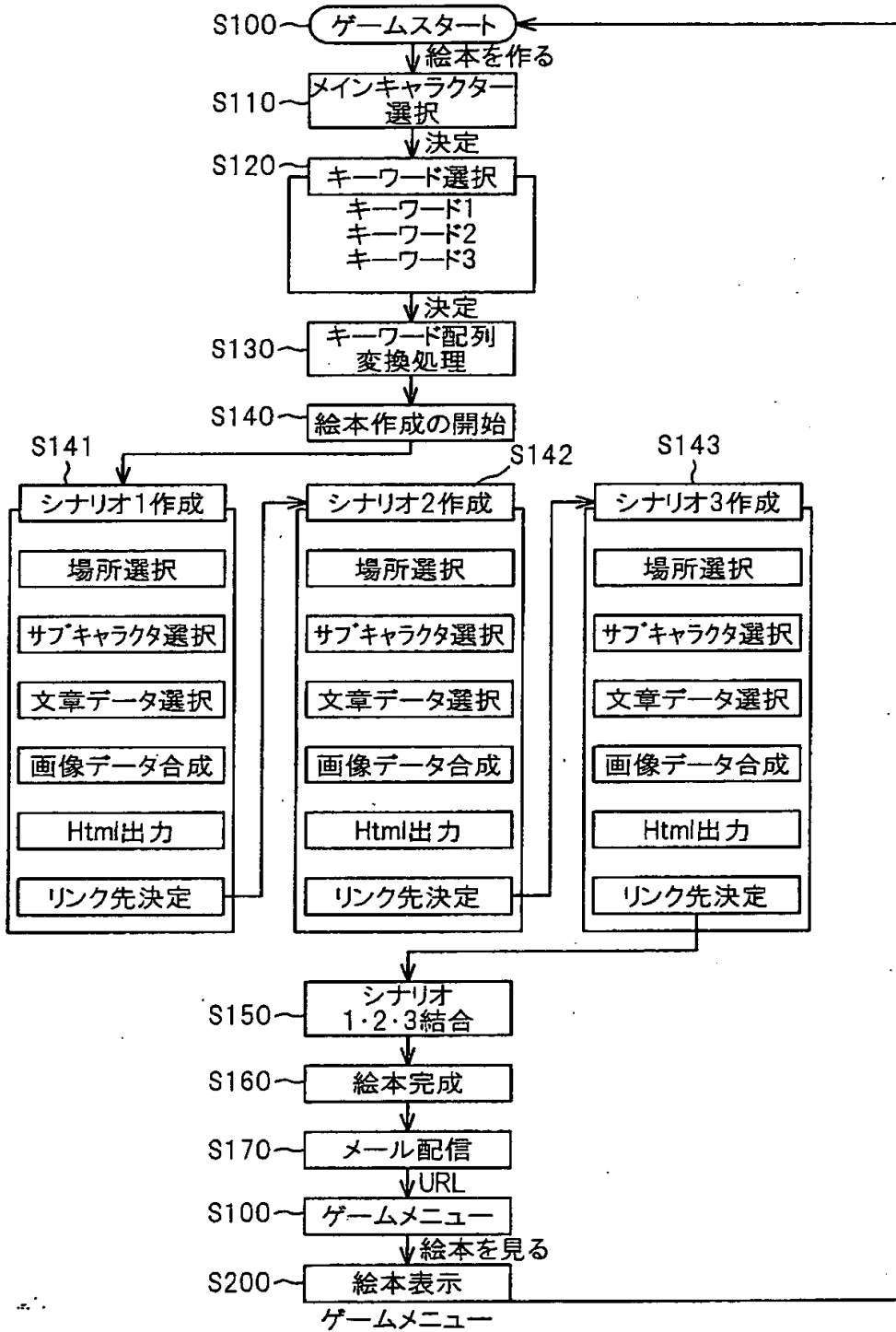
【図 3】

<場所リスト>

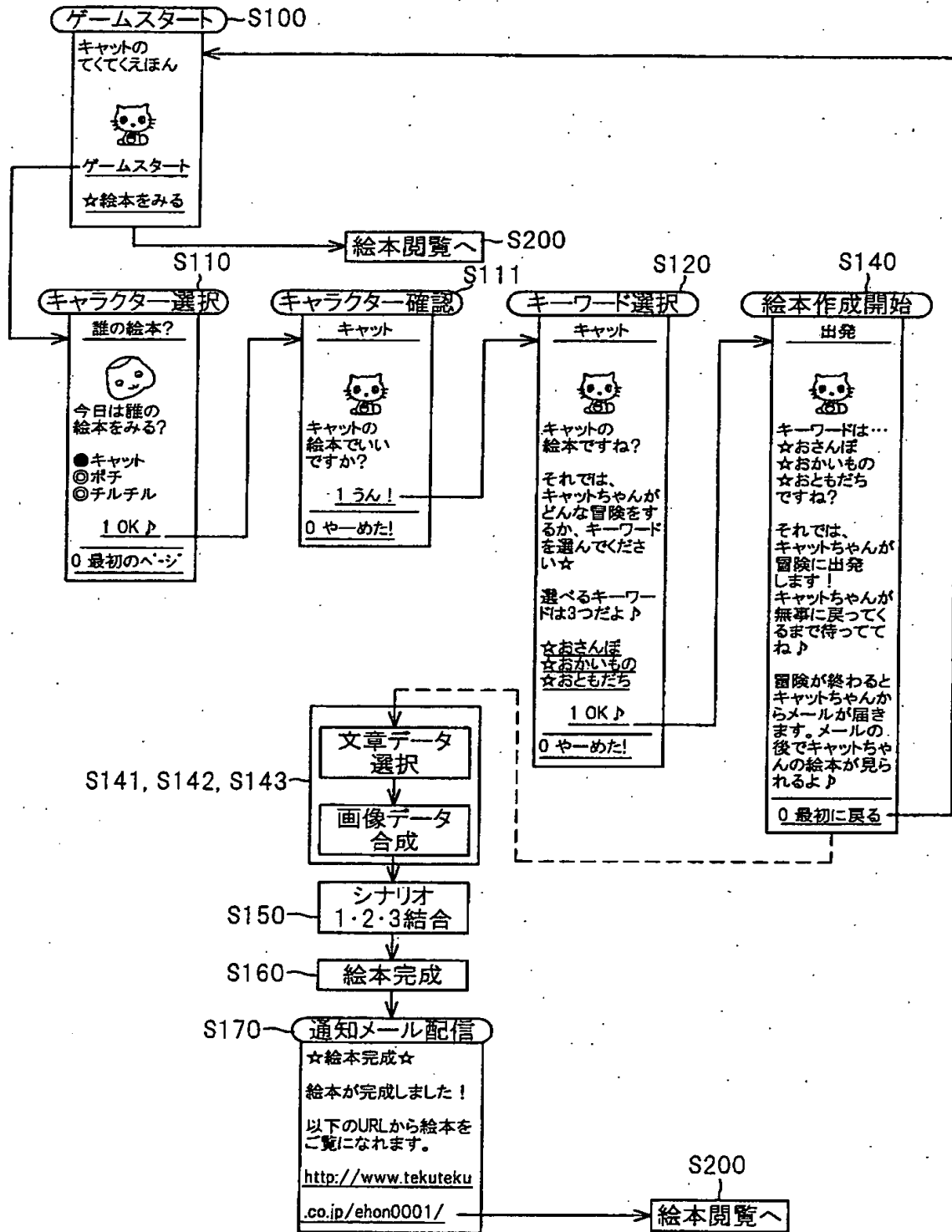
| 地名      | 属性  | サブキャラクター |         |         |           |
|---------|-----|----------|---------|---------|-----------|
| えんじえる城  | 城   | 無し       | えんジェル   | —       | —         |
| びっころタウン | 町   | 無し       | みみジェル   | うおんぼジェル | こあジェル     |
| まりんば池   | 池   | 無し       | おたまジェル  | おじジェル   | ひげジェル     |
| あかぶる湖   | 湖   | 無し       | つちのこジェル | によるジェル  | あなこんジェル   |
| ドラム山    | 山   | 無し       | もちジェル   | あんジェル   | おすとあんジェル  |
| ふるーと川   | 川   | 無し       | はむジェル   | うるぶジェル  | つちぶたジェル   |
| はーぶビーチ  | 海   | 無し       | くるかんジェル | —       | —         |
| しんぼる公園  | 公園  | 無し       | ぶるジェル   | おぼジェル   | おぼたりあんジェル |
| おるがん森   | 森   | 無し       | でぶジェル   | ぶージェル   | とんジェル     |
| びあのパーク  | 遊園地 | 無し       | ぼんだジェル  | こぎやるジェル | まどもあジェル   |
| たむたむ草原  | 草原  | 無し       | わんジェル   | ばんびジェル  | しかジェル     |
| びおら図書館  | 図書館 | 無し       | けんたうジェル | —       | —         |



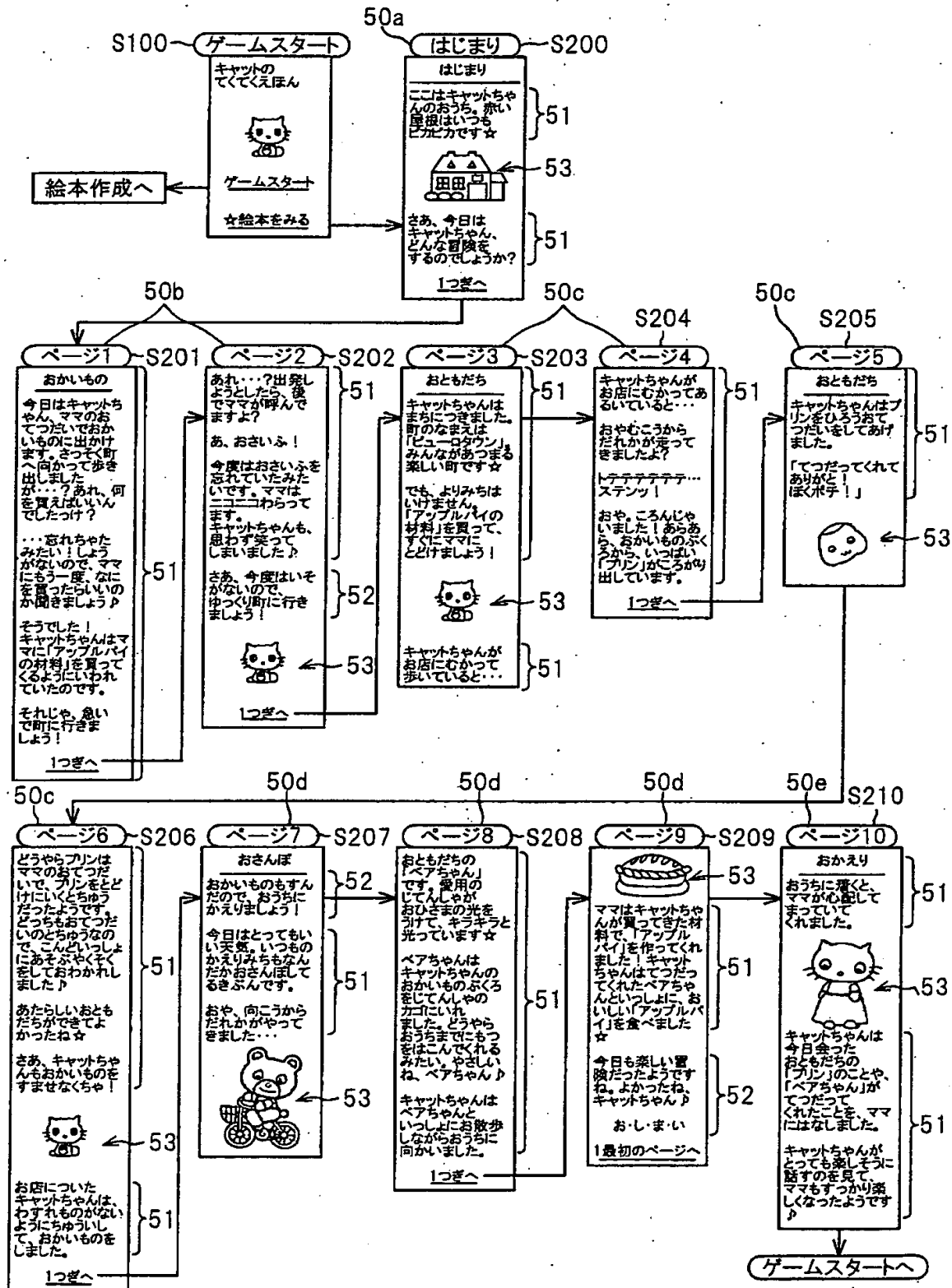
【図4】



【図 5】



【図6】



【図7】

(a)

| キーワード | 場所     | サブキャラクター | 出会いフラグ | シナリオNo. |
|-------|--------|----------|--------|---------|
| おさんぽ  | まりんば池  | おたまジェル   | 0      | 030.txt |
| おてつだい | えんじえる城 | えんジェル    | 0      | 012.txt |
| みずあそび | ふるーと川  | 無し       | 0      | 067.txt |

(b)

| キーワード | 場所      | サブキャラクター | 出会いフラグ | シナリオNo. |
|-------|---------|----------|--------|---------|
| おさんぽ  | たむたむ草原  | わんジェル    | 1      | 005.txt |
| おてつだい | びっころタウン | 無し       | 0      | 008.txt |
| みずあそび | あかふる湖   | によるジェル   | 1      | 049.txt |

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 作成者の手間を減らし、少ないデータ蓄積量で文章と画像との整合性のある絵本を作成することができる絵本作成システム、絵本作成用サーバおよび記録媒体を提供する。

【解決手段】 ユーザは、携帯電話40を操作して3つのキーワードを選択し、その情報を無線基地局30およびネットワーク20を介してサーバ10に送る。サーバ10のCPU11は、3つのキーワードの配列変換処理を行い、キーワードに対応する文章データと画像データをメモリ12から読み出し、文章データと画像データを合成して3つのシナリオ（絵本構成部）を作成し、これらのシナリオを結合して絵本を作成する。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [591095856]

1. 変更年月日 2000年 8月18日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 北海道札幌市豊平区平岸三条五丁目4番22号  
氏 名 株式会社ハドソン